

GLOUTONS MIGNONS

Présentation

Des bruits bizarres semblent venir du grenier de la maison d'été de votre grand-père. Une fois en haut des escaliers, vous voyez des monstres poilus et colorés partout ! Ils ont l'air gentil... mais ils ont aussi l'air d'avoir très faim ! Vous devez les nourrir avec tout ce que vous pouvez trouver. Ils mangent n'importe quoi, mais ce qui les attire le plus, c'est la couleur des objets ! Et ils détestent les vitamines...

Matériel

Livret de règles

96 cartes Objet



Gloutons mignons nécessite une application gratuite, que vous pouvez télécharger sur l'App Store d'Apple ou Google Play (requiert actuellement Android 5 ou supérieur, iOS 11.0 ou supérieur. Ces configurations sont susceptibles d'évoluer dans le futur). Vous avez seulement besoin que l'application soit installée sur un téléphone ou sur une tablette pour pouvoir jouer. Il est impossible de jouer sans l'application. Une fois téléchargée, l'application ne requiert aucune connexion internet pendant la partie. La langue peut être définie dans l'application.



Télécharger dans
l'App Store



DISPONIBLE SUR
Google Play

1

But du jeu

Gloutons mignons est un jeu de cartes coopératif d'association de couleurs pour 2 à 4 joueurs. Votre but est de terminer chaque niveau en nourrissant toutes les créatures des aliments qu'elles aiment.

Vous n'avez pas vraiment besoin de lire ce livret de règles, car il y a un **tutoriel** dans l'application qui vous permet de découvrir toutes les règles requises pour le jeu !

Modes de jeu

Vous pouvez jouer à *Gloutons mignons* en mode Histoire ou en mode Fête.

En **mode Histoire**, 12 niveaux vous attendent. Vous suivrez l'histoire et débloquerez de nouveaux lieux et objets en terminant les niveaux. Aux niveaux supérieurs, vous rencontrerez également de nouvelles créatures : certaines d'entre elles ont des capacités spéciales palpitantes, qui poseront de nouveaux défis amusants !

En **mode Fête**, vous pouvez jouer une partie indépendante, en utilisant tous les objets que vous avez débloqués jusqu'à présent. Cela vous permet de faire l'expérience du jeu sans vous soucier de l'histoire.

Mise en place

1. Téléchargez et démarrez l'application *Gloutons mignons* sur votre appareil.
2. Placez votre appareil au milieu de la zone de jeu, afin que tout le monde puisse clairement voir l'écran.
3. Trouvez et ouvrez le paquet de 38 cartes portant l'icône 🏠. Remettez les cartes restantes dans la boîte de jeu.
4. Mélangez ces 38 cartes pour créer un deck face cachée, et placez-le près de l'appareil.
5. **Suivez les instructions dans l'application** pour déterminer combien de cartes distribuer à chaque joueur.

Vous pouvez maintenant commencer à jouer !

Anatomie d'une carte Objet



Déroulement de la partie

Chaque niveau se compose de plusieurs créatures, que vous devez nourrir. Dès qu'une créature **ouvre la bouche**, elle est prête à être nourrie !

Pour nourrir une créature :

Dans n'importe quel ordre, chaque joueur choisit **une** carte Objet de sa main pour nourrir la créature en scannant le code QR situé au dos de la carte.

Vous pouvez indiquer aux autres joueurs la couleur et la capacité de la carte que vous souhaitez jouer, mais vous ne devez **jamais leur montrer** vos cartes ! Parlez entre vous pour déterminer l'ordre dans lequel vous devriez jouer pour nourrir la créature au mieux. Et n'oubliez pas : une fois que vous avez scanné votre carte, vous **ne pouvez plus changer d'avis** !

Après que chaque joueur a scanné une carte Objet, il la défausse face visible, à côté de l'appareil.

Si vous scannez un objet doté d'une **capacité spéciale**, vous **pouvez** utiliser cette capacité immédiatement !

Si vous souhaitez davantage de détails sur les capacités d'une carte, appuyez sur Capacités dans les paramètres de l'application.

Une fois que tous les joueurs ont scanné une carte Objet :

L'application vous indiquera si vous avez nourri la créature d'un **mélange d'objets colorés** qui l'ont satisfaite et rendue heureuse. Si c'est le cas, chaque joueur pioche une carte du deck. Puis, vous pouvez passer à la créature suivante, indiquée par l'application.

Lorsque vous nourrissez un monstre, vous devez le nourrir de cartes Objet dont le mélange des couleurs produit une couleur similaire à la **couleur de la fourrure du monstre**. En effet, les monstres aiment manger des objets qui correspondent à la couleur de leur fourrure ! Si vous nourrissez une créature d'un mélange d'objets qui ne se combinent **pas** en une couleur similaire à la **couleur de sa fourrure**, tous les joueurs perdent immédiatement et recommencent le niveau depuis le début.

Exemple :

Un monstre violet s'est approché des joueurs dans le grenier... et il avait faim ! Milla l'a nourri de belles myrtilles bleues, Noah lui a donné des sous-vêtements verdâtres et Liam a ajouté un tréneau rouge au mélange ! Le mélange de ces trois éléments crée une couleur très proche du violet, exactement ce que voulait ce monstre à fourrure violette : ils réussissent le niveau !



Trop difficile ou trop facile ?

Vous pouvez à tout moment vous rendre dans les paramètres de l'application pour changer le niveau de difficulté ! Nous vous suggérons de commencer par une difficulté **Moyenne**. Si vous choisissez **Facile**, il sera plus facile de nourrir la créature d'un mélange d'objets qui la satisferont ; si vous choisissez **Difficile**, cela sera plus... difficile (oui oui).

Types de créatures

Vous rencontrerez diverses créatures amusantes au cours de vos petits périples gastronomiques, telles que des monstres, des lapins et plus encore ! Pour votre première partie, vous n'avez besoin de connaître que ces deux-là.



Les monstres aiment manger des choses de la **même couleur** que leur fourrure, et ils **détestent les vitamines** !

Si vous nourrissez un monstre d'un objet qui comporte des **vitamines** (de n'importe quelle couleur), cela déclenchera l'**alarme Vitamine** !

Alarme Vitamine :

Parmi les **3 prochaines cartes** que vous donnerez à un monstre, quel qu'il soit, si au moins l'une d'entre elles comporte une vitamine, vous perdez la partie immédiatement !

Si le monstre est nourri d'un **mélange d'objets** dont les couleurs ne se combinent pas en une couleur assez proche de la **couleur de sa fourrure**, toute l'équipe **perd** le niveau !



En revanche, les **lapins** ne se soucient pas de la couleur des objets dont vous les nourrissez, mais ils ne **mangent que des vitamines** 🍌.

Si vous donnez à un lapin un objet **sans vitamines** (*quelle que soit sa couleur*), tous les joueurs **perdent** le niveau !

Fin de la partie

Si vous parvenez à nourrir toutes les créatures d'un niveau, vous gagnez !

Gagner un niveau débloque le niveau suivant. Vous pouvez immédiatement jouer le niveau que vous venez de débloquer, ou vous pouvez attendre pour l'essayer plus tard.

L'application garde la trace des niveaux que vous avez terminés.

Après avoir terminé certains niveaux, vous pourriez avoir accès à de nouvelles histoires et à de nouveaux lieux ! Lorsque cela se produit, l'application vous demandera d'ouvrir un nouveau paquet de cartes spécifique, puis vous ajouterez ces nouvelles cartes à votre deck pour toutes les parties futures ! Les cartes d'un même paquet sont dotées d'une icône Lieu différente 🏠/🌳/🐾/🌿 afin de rappeler le paquet dont elles viennent.

Chaque nouveau lieu introduit davantage d'objets avec de nouvelles capacités spéciales, ainsi que de nouveaux types de créatures spectaculaires à nourrir !

Crédits :



Conception : Andreas Wilde
Rédaction : Milena Meißner
Programmation : Jonas Kopcsek,
Bartłomiej Zalewski



Direction du jeu : Vincent Vergonjeanne
Développement du jeu : Filip Miłunski
Direction artistique : Mateusz Komada
Illustration de la couverture : Jochem Van Gool
Illustration des objets : Jovana Damcevska
Graphic Design: Katarzyna Kosobucka
Gestion de projet : Marta Borowska
Fabrication : Przemek Dołęgowski
Logiciel : Marcin Musiał
Révision des règles : Jonathan Bobal
Traduction : Armelle Rapin
Relecture : Siegfried Würtz